

NETSPACE

VIAGGIO NELL'ARTE DELLA RETE


Mogens Jacobsen, A reactive Self Portrait, 2002
<http://www.mogensjacobsen.dk/sketchreportrait/index.html>

Pio Baldi Direttore generale per l'architettura e l'arte contemporanea
Anna Mattiolo Direttore del MAXXI Arte
sono lieti di invitare la S.V. all'inaugurazione della mostra

NetSpace: viaggio nell'arte della rete.
Improvvisazioni del software.

Inaugurazione
Giovedì 29 Marzo 2007, ore 18.00 MAXXI
Museo nazionale delle arti del XXI secolo
Via Guido Reni, 2f Roma
tel. 063210181 fax 063210829
www.darc.beniculturali.it

Apertura al pubblico
30 Marzo – 1 Luglio 2007
Orario: 11.00 – 19.00
Lunedì chiuso

 **Ministero per i beni e le attività culturali**
DARC Direzione generale per l'architettura e l'arte contemporanea


**MUSEO NAZIONALE
DELLE ARTI
DEL XXI SECOLO**

COMUNICATO STAMPA / PRESS RELEASE

ITALIANO

La DARC - Direzione generale per
l'architettura e l'arte contemporanee

**Il MAXXI - Museo nazionale delle arti del
XXI secolo**

presentano

**"NetSpace: viaggio nell'arte della rete"
Improvvisazioni del software**

giovedì 29 marzo 2007, ore 12

**MAXXI, Museo nazionale delle arti del XXI
secolo**

via Guido Reni 2f, Roma

inaugurazione 29 marzo 2007, ore 18

apertura al pubblico: 30 marzo - 1 luglio
2007

**Roma, marzo 2007 - Giovedì 29 marzo
2007, alle ore 12, Francesco Rutelli,
ministro per i Beni e le Attività Culturali,
Pio Baldi, direttore generale della DARC e
Anna Mattiolo, direttore del MAXXI Arte,
presentano Improvvisazioni del
software, nuovo ciclo nell'ambito di
"NetSpace: viaggio nell'arte della rete", a
cura di Elena Giulia Rossi.**

ENGLISH

The DARC – Directorate General for
Contemporary Architecture and Art

**The MAXXI – National Museum of 21st
Century Arts**

present

**"NetSpace: Journey into the Art of the
Net"**

Software Improvisations

Thursday, March 29, 2007, 12:00 PM

**MAXXI – National Museum of 21st
Century Arts**

Via Guido Reni 2f, Rome

Opening: March 29, 2007, 6:00 PM

Open to the public: March 30 – July 1, 2007

**Rome, March 2007 – On Thursday, March
29, 2007, at 12:00 PM, Francesco Rutelli,
Minister for Cultural Heritage and
Activities, Pio Baldi, Director General of
DARC, and Anna Mattiolo, Director of
MAXXI Arte, will present Software
Improvisations, a new series within
NetSpace: Journey into the Art of the Net,
curated by Elena Giulia Rossi.**

Il progetto, nato per iniziativa e con il supporto del Servizio Educativo del MAXXI, intende offrire gli strumenti necessari per avvicinarsi alla net art, tendenza artistica di ultima generazione che utilizza internet come unico strumento di creazione.

Composizioni dinamiche, visualizzazioni sonore e ritratti mutanti sono i contenuti dei sei progetti in mostra. Tutti sono generati da software e si inquadrano in quel filone di esperimenti artistici che, nell'ambito della net art, si distingue come "software art", o "arte del software".

In queste opere il software, ovvero il linguaggio che permette al computer di svolgere le sue funzioni, acquista un ruolo primario per il risultato finale. Fattori casuali, attivati automaticamente o con l'interazione dei visitatori, avviano delle funzioni del software che "improvvisano" composizioni dinamiche sempre diverse.

I lavori presentati, tutti creati per la Rete, sono anche visitabili sul sito della DARC:
<http://www.darc.beniculturali.it>

Opere presentate:

1. Frédéric Durieu, Jean-Jaques Birgé, Kristine Malden, Pixel by Pixel, 2001

<http://www.lecielestbleu.com/media/pixelbypixelframe.htm>

The project, initiated and supported by the MAXXI Educational Department, aims to provide the necessary tools to approach net art, the most recent artistic trend that uses the Internet as its sole medium of creation.

Dynamic compositions, sound visualizations, and mutant portraits are the core of the six projects on display. All are generated by software and belong to that strand of artistic experimentation within net art known as "software art" or "the art of software."

In these works, the software—the language that enables the computer to function—takes on a primary role in shaping the final result. Random factors, either triggered automatically or through visitor interaction, activate functions of the software that "improvise" endlessly varied dynamic compositions.

The works presented, all created for the Web, can also be accessed through the DARC website: <http://www.darc.beniculturali.it>

Works Presented:

1. Frédéric Durieu, Jean-Jaques Birgé, Kristine Malden, Pixel by Pixel, 2001

<http://www.lecielestbleu.com/media/pixelbypixelframe.htm>

Ogni singolo pixel dello schermo genera composizioni visivo-sonore sempre nuove che il navigatore scopre interagendo con il mouse. Frédéric Durieu, Jean-Jacques Birgé e Kristine Malden (Francia) hanno unito le loro competenze per creare, nel 2000, il sito "LeCielEstBleu.com" (di cui Frédéric Durieu è il fondatore). Il loro lavoro è stato presentato da istituzioni quali il Centre Georges Pompidou (Parigi) e Ars Electronica Center (Linz, Austria).

2. Mogens Jacobsen, A Reactive Self Portrait (sketches), 2002

<http://www.mogensjacobsen.dk/sketch/reportrait/index.html>

Un ritratto reagisce allo scorrere del mouse sullo schermo. I lineamenti del volto possono diventare composizioni astratte. Mogens Jacobsen (Danimarca). È attiva nell'ambito dei new media dal 1993. Il suo lavoro è stato esposto in numerose gallerie e istituzioni tra cui il Kiasma Museum (Helsinki) e Ars Electronica (Linz, Austria).

3. Lia, Re-move, 2004

<http://www.re-move.org/index2.php>

Dieci interfacce visive e sonore generano composizioni grafiche attraverso l'intervento degli utenti. Il risultato finale è sempre diverso e imprevedibile. Lia (Austria). Lavora con Internet dal 1995. Il suo nome è spesso identificato con sito

Each individual pixel on the screen generates ever-new visual and sound compositions, discovered by the user through interaction with the mouse. Frédéric Durieu, Jean-Jacques Birgé, and Kristine Malden (France) combined their expertise to create the website LeCielEstBleu.com in 2000 (founded by Durieu). Their work has been presented at institutions such as the Centre Georges Pompidou (Paris) and Ars Electronica Center (Linz, Austria).

2. Mogens Jacobsen, A Reactive Self Portrait (sketches), 2002

<http://www.mogensjacobsen.dk/sketch/reportrait/index.html>

A portrait reacts to the movement of the mouse across the screen. Facial features can transform into abstract compositions. Mogens Jacobsen (Denmark) has been active in the field of new media since 1993. His work has been exhibited in numerous galleries and institutions, including the Kiasma Museum (Helsinki) and Ars Electronica (Linz, Austria).

3. Lia, Re-move, 2004

<http://www.re-move.org/index2.php>

Ten visual and sound interfaces generate graphic compositions through user interaction. The final result is always different and unpredictable. Lia (Austria) has worked with the Internet since 1995.

"Turux.org" fondato insieme con l'artista austriaco Dextro. Tra le numerose istituzioni e festival che hanno presentato il suo lavoro, Hangar Bicozza (Milano) e Transmediale (Berlino).

4. Peter Luining, Square 4_4, 2003

<http://www.ctrlaltdel.org/square/>

Il clic del mouse scompone un quadrato che genera composizioni audio-visive di gusto minimalista. Peter Luining (Olanda). Ha percorso i tempi affacciandosi sulla scena dei VJ in Olanda. Utilizza Internet per le sue creazioni dal 1995. Il suo lavoro è stato esposto in istituzioni quali il Museum of Contemporary Art (Chicago) e l'ICA – Institute of Contemporary Art (Londra).

5. Sergio Maltagliati, Goldberg's Variations, 2003

http://www.visualmusic.it/ITA/v_goldberg.htm

Le immagini, create in relazione a precise corrispondenze suono/segno/colore, seguono il mutare delle note e sono visualizzate attraverso il programma "AutomatedVisu@l-Music". Sergio Maltagliati (Italia). Musicista, artista e programmatore dal 1996 concentra la sua ricerca sulla progettazione on-line di operazioni sonore/visuali interattive. Il suo lavoro è stato presentato da diverse istituzioni tra cui Istanbul Contemporary Art Museum e Sound Art Museum (Roma).

Her name is often associated with the website Turux.org, founded with Austrian artist Dextro. Among the many institutions and festivals that have presented her work are Hangar Bicozza (Milan) and Transmediale (Berlin).

4. Peter Luining, Square 4_4, 2003

<http://www.ctrlaltdel.org/square/>

A mouse click deconstructs a square, generating minimalist audio-visual compositions. Peter Luining (Netherlands) was ahead of his time in entering the Dutch VJ scene. He has been creating works with the Internet since 1995. His work has been exhibited at institutions such as the Museum of Contemporary Art (Chicago) and ICA – Institute of Contemporary Art (London).

5. Sergio Maltagliati, Goldberg's Variations, 2003

http://www.visualmusic.it/ITA/v_goldberg.htm

The images, created according to precise correspondences between sound/sign/color, follow the unfolding of the notes and are visualized through the program AutomatedVisu@l-Music. Sergio Maltagliati (Italy), musician, artist, and programmer, has focused since 1996 on the online design of interactive sound/visual operations. His work has been presented at various institutions, including the Istanbul Contemporary Art Museum and the Sound Art Museum (Rome).

6. Simon Biggs Recombiant Icon, 2003

<http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/icon/icon.htm>

Un'icona è disegnata dal movimento del mouse per poi essere rielaborata in scala a quella che originariamente compare sul lato destro dello schermo. Simon Biggs (UK). Artista interdisciplinare, utilizza il computer e i sistemi interattivi per creare lavori online ma anche installazioni nello spazio fisico. Tate Modern (Londra) e ICA – Institute of Contemporary Art (Londra) sono tra le istituzioni che hanno ospitato i suoi lavori.

MAXXI - MUSEO NAZIONALE DELLE ARTI DEL XXI SECOLO

Via Guido Reni 2f, 00196 Roma

tel. 06.32.10.181 - fax 06.32.10.18.29

www.darc.beniculturali.it

6. Simon Biggs, Recombinant Icon, 2003

<http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/icon/icon.htm>

An icon is drawn by the movement of the mouse and then re-elaborated to scale into the original image appearing on the right side of the screen. Simon Biggs (UK), an interdisciplinary artist, uses computers and interactive systems to create both online works and physical installations. Institutions such as Tate Modern (London) and ICA – Institute of Contemporary Art (London) have hosted his works.

MAXXI – NATIONAL MUSEUM OF 21st CENTURY ARTS

Via Guido Reni 2f, 00196 Rome

Tel. +39 06.32.10.181 – Fax +39 06.32.10.18.29

www.darc.beniculturali.it

NETSPACE: VIAGGIO NELL'ARTE DELLA RETE
IMPROVVISAZIONI DEL SOFTWARE



30 MARZO • 1 LUGLIO 2007

MAXXI_Museo nazionale delle arti del XXI secolo
Via Guido Reni, 2f Roma

IMPROVVISAZIONI DEL SOFTWARE

Internet deriva il suo funzionamento e la visualizzazione dei suoi contenuti dal codice binario. Qualunque funzione del computer e di Internet, dalla più basilare, come spostare un file dal un punto ad un altro del desktop, a quella più complessa, come un programma di scrittura, è regolata da *softwares*, ovvero un insieme di istruzioni formali o di algoritmi che avviano determinate operazioni.

La software art porta in primo piano il codice di programmazione. La descrizione scritta dell'opera (quindi il "processo di creazione") diventa così l'opera stessa. La varietà di opere che si riconoscono in questo filone di ricerca è molto vasta, tanto che molti lo considerano un genere a sé stante.

Improvvisazioni del software offre uno sguardo su quei lavori che, nell'ambito della software art, sono stati creati per essere fruiti unicamente in Rete. Moltissime opere di software art non dipendono la loro esistenza da Internet se non per la loro distribuzione. È importante, quindi, prima di presentare le opere in mostra, soffermarsi sui diversi aspetti che caratterizzano la software art dentro e fuori della Rete, e sui suoi antecedenti artistici.

Numerosi sono gli artisti che hanno creato nuovi *softwares* o che ne hanno modificato di già esistenti per trasformarli in opere d'arte. Alcuni hanno manipolato il software di *browsers*¹ tradizionali per modificarne le funzioni. È questo il caso di *WebStalker* del collettivo londinese I/O/D (Matthew Fuller, Simon Pope, Colin Green), il primo *browser* "sovversivo" che stravolge la visualizzazione del web: elimina tutti gli elementi visivi e le animazioni per mostrare la rete di link che lega i vari siti tra loro.

Altri artisti hanno modificato radicalmente *softwares* che funzionano indipendentemente dalla Rete, come i due tra i più diffusi: *Photoshop*, destinato a creare o a modificare fotografie, e *AutoCad*, utilizzato per realizzare modelli architettonici in 3D.

Tra i primi a compiere un' "azione" di questo tipo è stato l'artista e programmatore americano Adrian Ward che con il suo *Auto-Illustrator* (2001) manipola le funzioni del software originale rilasciato dalla Adobe (*Illustrator*), da tempo popolare per la creazione di disegni. Le icone che nel programma originario sono comunemente associate a determinate funzioni, nel lavoro di Ward ne attivano altre. Così il comando che in *Illustrator* genera un cerchio, in *Auto-Illustrator* genera, invece, il volto di un bambino, il rettangolo, una casa e così via.

Nel primo ventennio del Novecento, l'artista ungherese László Moholy - Nagy crea un dipinto a distanza dettando le istruzioni via telefono (strumento, all'epoca, di recente diffusione). Nello stesso periodo, il poeta rumeno Tristan Tzara, fondatore del movimento Dada in Svizzera, elargisce istruzioni su come comporre poesie mescolando le parole di un articolo di quotidiano.

Il teorico Florian Cramer ha individuato nella performance *Composition 1961 n-1* (1961), del compositore Fluxus La Monte Young, un archetipo di software art. Il senso della sua opera era riposto, infatti, nella lettura e nell'esecuzione di alcune istruzioni da lui formulate ("disegna una linea e poi seguila"). I *Wall Drawings* dell'artista americano Sol Lewitt, composizioni geometriche su muro realizzate attraverso l'applicazione di precise istruzioni fornite dall'artista, possono essere considerati, anche questi, antecedenti della software art.

¹ I *browsers* sono motori di ricerca che permettono la navigazione su internet.

SOFTWARE IMPROVISATIONS

The Internet derives its functioning and the display of its contents from binary code. Every function of the computer and the Internet, from the most basic—such as moving a file from one point to another on the desktop—to the most complex—such as a word processing program—is governed by software, that is, a set of formal instructions or algorithms that initiate specific operations.

Software art brings programming code to the forefront. The written description of the work (therefore the “process of creation”) thus becomes the work itself. The variety of works that belong to this line of research is very broad, to the extent that many consider it a genre in its own right.

Software Improvisations offers a look at those works that, within the field of software art, were created to be experienced exclusively online. Many software art pieces do not depend on the Internet for their existence, except for their distribution. It is therefore important, before presenting the works in the exhibition, to reflect on the different aspects that characterize software art both within and outside the Internet, as well as on its artistic antecedents.

Numerous artists have created new software or modified existing ones in order to transform them into works of art. Some have manipulated traditional browser software to alter its functions. Such is the case of WebStalker by the London collective I/O/D (Matthew Fuller, Simon Pope, Colin Green), the first “subversive browser” that overturns the visualization of the web: it eliminates all visual elements and animations to reveal instead the network of links connecting the various sites.

Other artists have radically modified software that operates independently of the Internet, such as two of the most widespread: Photoshop, intended for creating or editing photographs, and AutoCAD, used to design 3D architectural models.

Among the first to carry out such an “action” was the American artist and programmer Adrian Ward who, with his Auto-Illustrator (2001), manipulates the functions of Adobe’s original software (Illustrator), long popular for creating drawings. The icons that in the original program are commonly associated with certain functions, in Ward’s work trigger others. Thus, the command that in Illustrator generates a circle, in Auto-Illustrator instead produces the face of a child; the rectangle, a house; and so on.

In the early decades of the twentieth century, the Hungarian artist László Moholy-Nagy created a painting at a distance by dictating instructions over the telephone (a device then newly widespread). In the same period, the Romanian poet Tristan Tzara, founder of the Dada movement in Switzerland, provided instructions on how to compose poems by mixing up the words of a newspaper article.

Theorist Florian Cramer identified in the performance Composition 1961 n°1 (1961), by Fluxus composer La Monte Young, a prototype of software art. The meaning of his work, in fact, lay in the reading and execution of certain instructions formulated by him (“draw a straight line and follow it”). The Wall Drawings of American artist Sol LeWitt—geometric wall compositions created through the application of precise instructions provided by the artist—can also be considered antecedents of software art.

¹ Browsers are search engines that allow navigation on the Internet.

L'attenzione delle istituzioni verso opere dove fosse centrale il linguaggio di creazione si era già manifestata nel 1970, quando il critico e teorico dei sistemi Jack Burnham organizzava la mostra *Software* al Jewish Museum di New York accostando oggetti d'arte ad installazioni di software informatico.

Nel 2001 il festival specializzato di Berlino, "Transmediale", ha dedicato una sezione ai software creativi. Nello stesso anno un'istituzione d'arte tradizionale come il Whitney Museum of American Art di New York ha visto con lungimiranza l'importanza di questo filone di pratiche artistiche e ospitato la mostra *CODEDOC*, curata da Christiane Paul e dedicata a questo tema.

In ogni opera di software art gli schemi principali sono predeterminati dal codice di programmazione (e cioè il *software*). L'effetto finale per l'autore è quindi in parte prevedibile. Esiste però anche un elemento casuale che rende il risultato sempre diverso: a questo elemento di casualità si ispira il titolo di questo ciclo, *Improvvisazioni del Software*.

Così il software di *Pixel by Pixel* (2001), opera di **Frédéric Durieu**, **Kristine Malden** e del musicista **Jean - Jacques Birgé**, genera colorate composizioni visivo-sonore che variano con l'interazione degli utenti.

Il semplice movimento del mouse è alla base di molti dei lavori in mostra che portano a risultati diversi: in *A Reactive Self Portrait* (2002), opera della danese **Mogens Jacobsen**, i lineamenti del volto del ritratto si trasformano in composizioni astratte.

Recombinant Icon (2003) dell'inglese **Simon Biggs** è ispirato all'idea del matematico Alan Turing (1912 - 1954) che nella prima metà del Novecento aveva teorizzato la possibilità per le macchine di leggere l'elaborazione dei dati, di capire da questa lettura il loro stato, e di essere in grado di cambiarlo in una serie infinita di combinazioni.

In *Square_4* (2003), del pioniere olandese **Peter Luining**, il click del mouse scompone un quadrato in tanti tasselli a cui si accompagna una componente sonora dal gusto minimalista.

Imprevedibile è anche il risultato di *Re-move* (2004) dell'artista austriaca **LIA**: i navigatori dell'opera possono sbizzarrirsi a generare composizioni grafiche in bianco e nero su dieci diverse interfacce visive e sonore.

Goldberg's Variations (2003) di **Sergio Maltagliati** è invece un esempio di arte auto-generativa: il software "Automated Visu@I-Music", creazione dell'artista, genera, partendo da una semplice cellula, molteplici e complesse variazioni musicali e visive.

Institutional attention toward works in which the language of creation was central had already manifested itself in 1970, when systems critic and theorist Jack Burnham organized the exhibition *Software* at the Jewish Museum in New York, juxtaposing art objects with software installations.

In 2001, the Berlin festival Transmediale, specialized in new media, dedicated a section to creative software. In the same year, a traditional art institution such as the Whitney Museum of American Art in New York foresaw the importance of this line of artistic practices and hosted the exhibition CODEDOC, curated by Christiane Paul and dedicated to this very theme.

In every work of software art, the main structures are predetermined by the programming code (i.e., the software). The final effect for the author is therefore partly predictable. However, there also exists a random element that makes the result always different: it is precisely this element of chance that inspired the title of this cycle, *Software Improvisations*.

Thus, the software of *Pixel by Pixel* (2001), by Frédéric Durieu, Kristine Malden, and musician Jean-Jacques Birgé, generates colorful visual-sound compositions that vary with user interaction.

The simple movement of the mouse underlies many of the works on display, leading to different outcomes: in *A Reactive Self-Portrait* (2002), by Danish artist Mogens Jacobsen, the features of the portrayed face transform into abstract compositions.

Recombinant Icon (2003), by English artist Simon Biggs, is inspired by the ideas of mathematician Alan Turing (1912–1954), who in the first half of the twentieth century theorized the possibility for machines to read data processing, to understand their own state through this reading, and to be able to change it into an infinite series of combinations.

In *Square_4* (2003), by Dutch pioneer Peter Luining, the mouse click decomposes a square into numerous tiles, each accompanied by a minimalist sound component.

Equally unpredictable is the outcome of *He-move* (2004) by Austrian artist UÅ: users of the work can indulge in generating black-and-white graphic compositions across ten different visual and sound interfaces.

Finally, *Goldberg's Variations* (2003), by Sergio Maltagliati, is an example of auto-generative art: the software *Automated Visu@l-Music*, created by the artist, generates—starting from a simple cell—multiple and complex musical and visual variations.

Elena Giulia Rossi

FRÉDÉRIC DURIEU, JEAN-JACQUES BIRGÉ, KRISTINE MALDEN

Pixel by Pixel, 2001

<http://www.lecielestbleu.com/media/pixelbypixelframe.htm>

MOGENS JACOBSEN

A Reactive Self Portrait (sketches), 2002

<http://www.mogensjacobsen.dk/sketch/reportrait/index.html>

SERGIO MALTAGLIATI

Goldberg's Variations, 2003

http://www.visualmusic.it/ITA/v_goldberg.htm

SIMON BIGGS

Recombinant Icon, 2003

<http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/icon/icon.htm>

LIA

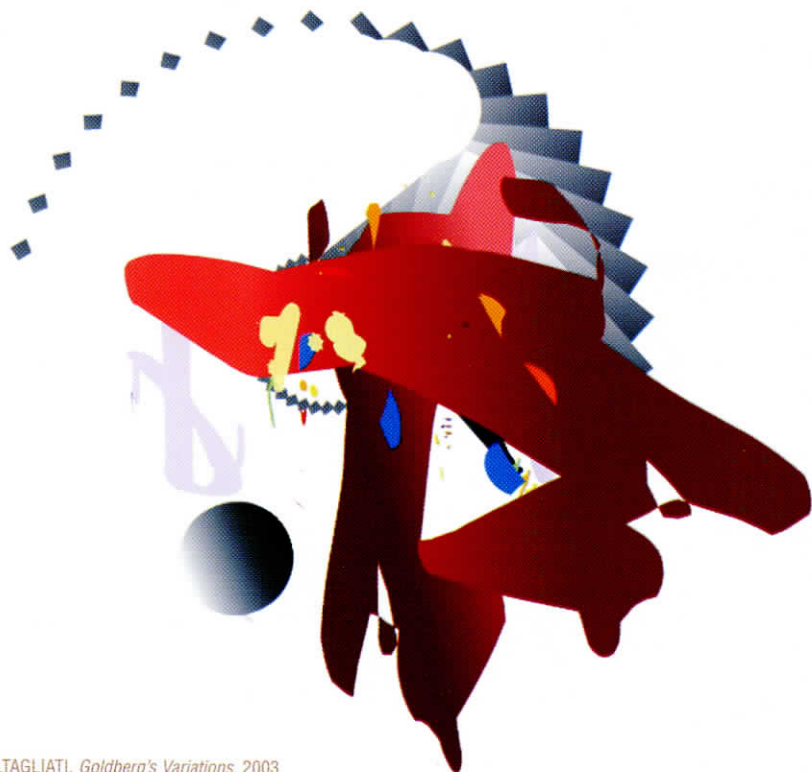
Re-move, 2004

<http://www.re-move.org/index2.php>

PETER LUINING

Square 4_4, 2003

<http://www.ctrlaltdel.org/square/>



SERGIO MALTAGLIATI, *Goldberg's Variations*, 2003
http://www.visualmusic.it/ITA/v_goldberg.htm

BIOGRAFIE DEGLI ARTISTI

Simon Biggs (1957 - Melbourne, Australia)

Artista interdisciplinare, utilizza il computer e i sistemi interattivi per realizzare progetti on-line e installazioni nello spazio fisico. Il suo lavoro è stato esposto da istituzioni e gallerie internazionali, tra cui: Tate Britain (Londra 2005); Kulturforum (Berlino 2004); Centre for Contemporary Photography (Melbourne, Australia 2003); Corner House Gallery (Manchester, Gran Bretagna 2003 - 1995); Tate Modern (Londra 2003); Institute of Contemporary Arts (Londra 2003 - 1990 - 1989); Walker Art Center (Minneapolis, U.S.A. 1999); Centre for Contemporary Arts (Varsavia 1995); Berlin Film and Video Festival, Akademie der Künste (Berlino 1992); Tate Gallery (Liverpool, Gran Bretagna 1991); Centre Georges Pompidou (Parigi 1990); Whitechapel Gallery (Londra 1990). Attualmente vive e lavora a Londra.

Frédéric Durieu (1967 - Bruxelles)

Con una formazione da ingegnere si dedica all'arte multimediale dalla fine degli anni Novanta. È fondatore, assieme all'americana Kristine Malden e al musicista francese Jean - Jacques Birgé, di "LeCielBleu" (2000), una piattaforma virtuale che raccoglie sperimentazioni di arte digitale. Il suo lavoro è stato ospitato da diversi festival e istituzioni a livello internazionale, tra cui: Festival du Film d'Animation d'Annecy (Annecy, Francia 2005); Centre Georges Pompidou (Parigi 2003); Design Museum (Londra 2004); Ars Electronica Museum (Linz, Austria 2002); Transmediale (Berlino 2002). Attualmente vive e lavora a Parigi.

LIA (vive a lavora in Austria)

Pioniera in campo new media, nel 1995 ricerca le possibilità artistiche del codice, del video digitale e degli strumenti legati ad Internet. LIA è uno pseudonimo che designa l'artista ma anche una nuova manifestazione artistica che si colloca intorno al passaggio da un secolo all'altro e che rappresenta la fine del postmoderno e la sua sostituzione con l'era del computer. Ha ricevuto diversi riconoscimenti tra cui quello conferito dal festival di Ars Electronica (Linz, Austria) per il sito "Re-Move". Ha insegnato in diverse scuole europee come la Joanneum Professional School a Graz (Austria) e la University of Screen End Art (Oslo, Norvegia). Attualmente vive e lavora a Vienna.

Peter Luining (1961 - Amsterdam)

Laureato in filosofia, nella metà degli anni Ottanta precorre i tempi e si affaccia sulla scena dei VJ ad Amsterdam. Dal 1995 inizia ad esplorare le potenzialità di Internet come strumento di creazione artistica. A partire dal 1997 focalizza la sua ricerca sulla realizzazione di software che combinano composizioni grafiche e suoni in una formulazione minimalista che tutt'ora contraddistingue il suo lavoro. Le sue opere sono state esposte internazionalmente da festival e istituzioni, tra cui: Art Rotterdam (Rotterdam 2007); Stedelijk Museum (Amsterdam 2006); Museo Tamayo (Mexico City 2006); PEAM Festival (Pescara 2005); ARCO 05 (Madrid 2005); Belkin Satellite (Vancouver 2003); Museum of Contemporary Art (Chicago 2002); De Appel (Amsterdam 2001); Transmediale (Berlino 2001). Attualmente vive e lavora ad Amsterdam.

Sergio Maltagliati (1960 - Pescia, Pistoia)

Musicista, artista e programmatore, dal 1996 ha focalizzato la sua ricerca sulla produzione di opere audio-visive su Internet. È autore di "netOper@" un progetto che dal 1997 si propone di integrare materiali provenienti da chiunque navighi la Rete in un grande collage sonoro e visivo. Il suo lavoro è stato esposto internazionalmente in festival, gallerie e istituzioni tra cui: Istanbul Contemporary Art Museum (Istanbul 2005-2002), JavaMuseum.org (2005 - 2003); PEAM Festival (Pescara 2003); Rhizome.org (2002); Digital Pocket Gallery (Helsinki 2002); Web Gallery (New York 1999); Museo Nuova Era (Bari 1998). Attualmente vive e lavora a Firenze.

Mogens Jacobsen (1959 - Roma)

Dedica la sua ricerca al campo digitale dal 1993, quando Internet è ancora ai suoi esordi. Tra le istituzioni, i festival e le gallerie che hanno esposto il suo lavoro, sono da ricordare: Museum of Contemporary Art (Roskilde, Danimarca 2006); Reuten Galerie (Amsterdam 2006); SESI Gallery (San Paolo del Brasile 2005); Tokyo Metropolitan Museum of Photography (Tokyo 2004); Kiasma Museum (Helsinki 2004); National Foundation for the Arts (Copenhagen 2000); Ars Electronica (Linz, Austria 1997 - 1994 - 1993); "ISEA95" (Montréal, Canada 1995). Il suo lavoro è parte delle seguenti collezioni permanenti: Rhizome Foundation (New York); Ars Electronica Center (Linz, Austria); Danish National Gallery (Dept. of Prints & Drawings, Copenhagen); Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center (Copenhagen). Attualmente vive e lavora a Copenhagen.

BIOGRAPHIES OF THE ARTISTS

Simon Biggs (1957 – Melbourne, Australia)

An interdisciplinary artist, he uses computers and interactive systems to create both online projects and physical space installations. His work has been exhibited by international institutions and galleries, including: Tate Britain (London 2005); Kulturforum (Berlin 2004); Centre for Contemporary Photography (Melbourne, Australia 2003); Corner House Gallery (Manchester, UK 2003–1995); Tate Modern (London 2003); Institute of Contemporary Arts (London 2003–1990–1989); Walker Art Center (Minneapolis, USA 1999); Centre for Contemporary Arts (Warsaw 1995); Berlin Film and Video Festival, Akademie der Künste (Berlin 1992); Tate Gallery (Liverpool, UK 1991); Centre Georges Pompidou (Paris 1990); Whitechapel Gallery (London 1990). He currently lives and works in London.

Frédéric Durieu (1967 – Brussels)

With a background in engineering, he has devoted himself to multimedia art since the late 1990s. Together with American artist Kristine Malden and French musician Jean-Jacques Birgé, he founded LeCielBleu (2000), a virtual platform collecting experiments in digital art. His work has been featured at various festivals and institutions worldwide, including: Festival du Film d'Animation d'Annecy (Annecy, France 2005); Centre Georges Pompidou (Paris 2003); Design Museum (London 2004); Ars Electronica Museum (Linz, Austria 2002); Transmediale (Berlin 2002). He currently lives and works in Paris.

LIA (lives and works in Austria)

A pioneer in the field of new media, since 1995 she has explored the artistic possibilities of code, digital video, and Internet-based tools. LIA is both a pseudonym and a new artistic manifestation that emerged around the turn of the century, marking the end of postmodernism and its replacement with the computer era. She has received several awards, including recognition from the Ars Electronica Festival (Linz, Austria) for her website Re-Move. She has taught at various European institutions such as Joanneum Professional School in Graz (Austria) and the University of Screen and Art in Oslo (Norway). She currently lives and works in Vienna.

Peter Luining (1961 – Amsterdam)

A graduate in philosophy, in the mid-1980s he was an early figure on Amsterdam's VJ scene. From 1995 he began exploring the potential of the Internet as a tool for artistic creation. Since 1997, he has focused his research on the development of software that combines graphic compositions and sounds in a minimalist formulation that still defines his work today. His works have been exhibited internationally at festivals and institutions including: Art Rotterdam (Rotterdam 2007); Stedelijk Museum (Amsterdam 2006); Museo Tamayo (Mexico City 2006); PEAM Festival (Pescara 2005); ARCO 05 (Madrid 2005); Belkin Satellite (Vancouver 2003); Museum of Contemporary Art (Chicago 2002); De Appel (Amsterdam 2001); Transmediale (Berlin 2001). He currently lives and works in Amsterdam.

Sergio Maltagliati (1960 – Pistoia, Italy)

Musician, artist, and programmer, since 1996 he has focused his research on the production of audio-visual works on the Internet. He is the author of netOper@, a project which since 1997 has aimed to integrate materials contributed by Internet users into a vast sound and visual collage. His work has been shown internationally in festivals, galleries, and institutions including: Istanbul Contemporary Art Museum (Istanbul 2005–2002); JavaMuseum.org (2005–2003); PEAM Festival (Pescara 2003); Rhizome.org (2002); Digital Pocket Gallery (Helsinki 2002); Web Gallery (New York 1999); Museo Nuova Era (Bari 1998). He currently lives and works in Florence.

Mogens Jacobsen (1959 – Denmark)

He has devoted his research to the digital field since 1993, when the Internet was still in its infancy. Institutions, festivals, and galleries that have exhibited his work include: Museum of Contemporary Art (Roskilde, Denmark 2006); Reuten Galerie (Amsterdam 2006); SESI Gallery (São Paulo, Brazil 2005); Tokyo Metropolitan Museum of Photography (Tokyo 2004); Kiasma Museum (Helsinki 2004); National Foundation for the Arts (Copenhagen 2000); Ars Electronica (Linz, Austria 1997–1994–1993); ISEA95 (Montreal, Canada 1995). His work is part of the following permanent collections: Rhizome Foundation (New York); Ars Electronica Center (Linz, Austria); Danish National Gallery (Dept. of Prints & Drawings, Copenhagen); Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center (Copenhagen). He currently lives and works in Copenhagen.

NETSPACE: VIAGGIO NELL'ARTE DELLA RETE

NetSpace: viaggio nell'arte della Rete, a cura di **Elena Giulia Rossi**, nasce come evoluzione di *Net Archives* (2005-2006), un progetto di Net Web Art promosso dal MAXXI in collaborazione con la Fondazione Rosselli.

Net Archives ha ripercorso alcune delle tappe principali della storia della net art: dalle opere di pionieri come Heath Bunting, Natalie Bookchin, 01.org e Jodi.org, a lavori di artisti, conosciuti per aver lavorato con strumenti più prettamente tradizionali, che hanno anche sperimentato il web per le loro creazioni artistiche, tra cui Francis Alÿs e Miltos Manetas.

Da questa prima serie di mostre, ha poi preso avvio *NetSpace*, un progetto nato per iniziativa e con il supporto del **Servizio Educativo** del MAXXI Arte: esposizioni, incontri con gli artisti e la creazione di un archivio specializzato, offrono, in un progetto ipertestuale, nuovi strumenti per avvicinare il pubblico del museo all'arte in Rete.

La net art, termine con il quale si identificano quelle pratiche artistiche che utilizzano la Rete come unico strumento di creazione e diffusione, si avvicina, per la sua natura effimera, all'Arte Concettuale e alla Performance Art. Nata all'inizio degli anni Novanta come arte *underground*, solo nel 2002, con l'acquisizione di due opere di net art da parte del Guggenheim Museum (New York), ha compiuto i primi passi verso l'ingresso nel "sistema dell'arte" e quindi del mercato artistico.

In Italia il MAXXI è stato il primo museo a dedicare una programmazione costante sull'argomento con l'obiettivo di avvicinare i visitatori - anche e soprattutto coloro che non navigano su Internet o che non usano il computer - a queste pratiche artistiche, per ripercorrerne alcune tappe fondamentali, per lasciare traccia della loro storia e della continuità che le lega ad altre forme artistiche del passato.

NetSpace: viaggio nell'arte della Rete si divide in cicli. Per ogni ciclo sei lavori, selezionati nell'ambito di un tema specifico, sono presentati sui computer collocati all'entrata del museo (si favorisce così un'interazione *one-to-one*). Una semplice interfaccia guida i visitatori alle opere on-line. Sul sito della DARC (<http://www.darc.beniculturali.it>) è possibile approfondire l'argomento consultando saggi, biografie degli artisti e bibliografia specifica. Lo scopo è anche quello di incoraggiare i visitatori a navigare da casa consentendo così al pubblico di avvicinarsi più realisticamente allo spirito della net art.

L'impegno della **Biblioteca** del MAXXI nell'acquisizione delle pubblicazioni più significative in ambito internazionale e nella conservazione della documentazione delle opere presentate e delle attività correlate, sta dando vita a un archivio specializzato, unico nel suo genere in Italia.

NETSPACE: A JOURNEY THROUGH NET ART

NetSpace: A Journey Through Net Art, curated by Elena Giulia Rossi, originated as an evolution of Net Archives (2005–2006), a Net Web Art project promoted by the MAXXI in collaboration with the Fondazione Rosselli.

Net Archives retraced some of the main stages in the history of net art: from the works of pioneers such as Heath Bunting, Natalie Bookchin, 0100101110101101.org, and Jodi.org, to works by artists known primarily for their engagement with more traditional media, who also experimented with the web as a platform for their artistic creations, including Francis Alÿs and Miltos Manetas.

From this initial series of exhibitions, NetSpace was then developed with the initiative and support of the Educational Service of MAXXI Arte: exhibitions, meetings with artists, and the creation of a specialized archive come together in a hypertextual project, offering new tools to introduce the museum's audience to art on the web.

Net art, the term identifying those artistic practices that use the Internet as their sole medium of creation and distribution, is, by its ephemeral nature, closely related to Conceptual Art and Performance Art. Emerging in the early 1990s as an underground art form, it was only in 2002—when the Guggenheim Museum (New York) acquired two net art works—that it took its first steps toward entry into the art system and, consequently, the art market.

In Italy, MAXXI was the first museum to establish a consistent program on the subject, with the aim of bringing visitors—including and especially those who do not surf the Internet or use computers—closer to these artistic practices. The goal was to retrace some fundamental stages, to leave a record of their history, and to underline the continuity that links them to other artistic forms of the past.

NetSpace: A Journey Through Net Art is organized into cycles. For each cycle, seven works, selected around a specific theme, are presented on computers placed at the museum entrance (thus encouraging a one-to-one interaction). A simple interface guides visitors to the online works. On the DARC website (<http://www.darc.beniculturali.it>)



Ministero per i beni e le attività culturali
DARC Direzione generale per l'architettura
e l'arte contemporanea



MUSEO NAZIONALE
DELLE ARTI
DEL XXI SECOLO

NETSPACE: VIAGGIO NELL'ARTE DELLA RETE **IMPROVVISAZIONI DEL SOFTWARE**

30 MARZO • 1 LUGLIO 2007

MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo
Via Guido Reni, 21 Roma

ITALIANO

ENGLISH

Improvvisazioni su software

Improvisations on Software



Flavia De Sanctis Mangelli

Pixel by Pixel

Sembrano acquarelli astratti, delicate improvvisazioni grafiche accompagnate da raffinate composizioni musicali. Colori scuri e forme taglienti si alternano a morbide pennellate, sagome sensuali ruotano in diverse direzioni, mentre ritratti umani dai contorni indefiniti si trasformano in anonimi profili geometrici.

They resemble abstract watercolors, delicate graphic improvisations accompanied by refined musical compositions. Dark colors and sharp shapes alternate with soft brushstrokes; sensual silhouettes rotate in various directions, while human portraits with indefinite contours transform into anonymous geometric profiles.

La casualità del computer si coniuga all'interattività nella mostra Improvvisazioni del Software, al MAXXI dal 30 marzo al 1 luglio 2007. A cura di Elena Giulia Rossi, l'esposizione organizzata con il supporto del Servizio Educativo del museo, presenta sei opere di net art che sfruttano il linguaggio del software per creare combinazioni grafiche sempre nuove, forme astratte e geometriche che animano lo schermo. Spesso è il navigatore ad interagire con i lavori, altre volte invece le opere si attivano automaticamente, generando sagome in continua evoluzione.

The randomness of the computer merges with interactivity in the exhibition Software Improvisations, at MAXXI from March 30 to July 1, 2007. Curated by Elena Giulia Rossi, the exhibition, organized with the support of the museum's Educational Department, presents six works of net art that exploit the language of software to create ever-new graphic combinations—abstract and geometric forms that animate the screen. Sometimes the user interacts with the works, while at other times the pieces activate themselves, generating constantly evolving shapes.

Nel lavoro di Frédéric Durieu, Jean-Jacques Birgé, Kristine Malden, Pixel by Pixel (2001) è lo spostamento del mouse sullo schermo a determinare il movimento dell'opera e la veloce rotazione delle forme sinuose e colorate. Su uno sfondo nero si uniscono pixel colorati a creare un raffinato motivo decorativo, un arabesco morbido e fluttuante che si avvista su sé stesso per poi aprirsi e generare un'oasi di luci accompagnate da una musica veloce e ritmata.

In the work Pixel by Pixel (2001) by Frédéric Durieu, Jean-Jacques Birgé, and Kristine Malden, it is the movement of the mouse across the screen that determines the motion of the piece and the rapid rotation of the sinuous, colorful forms. On a black background, colored pixels combine to create a refined decorative motif, a soft, floating arabesque that spirals upon itself before unfolding into an oasis of lights accompanied by fast-paced, rhythmic music.

Uno stretto legame tra linguaggio visivo e sonoro caratterizza anche Re-move (2004) di Lia: dieci diverse interfacce che si modificano grazie all'intervento dei navigatori. Dalle composizioni optical con decorazioni bianco e nere ossessivamente ripetitive, alla pioggia di quadratini che ondeggiano suadenti, alla macchia scura dai contorni indefiniti che si ingrandisce a dismisura, il lavoro sembra racchiudere in sé un attraente mondo parallelo vario e multiforme.

A close connection between visual and sound language also characterizes Re-move (2004) by Lia: ten different interfaces that change thanks to the users' interventions. From optical compositions with obsessively repetitive black-and-white decorations, to a rainfall of small squares that sway enticingly, to a dark, shapeless blot that expands indefinitely—the work seems to encapsulate a fascinating parallel world, varied and multifaceted.

Regole e improvvisazioni, misurate geometrie si alternano a raffinati schizzi senza peso, come avviene in Goldberg's Variations (2003), dell'italiano Sergio Maltagliati, in cui musica e colori raggiungono un equilibrio perfetto. Spingendo uno dei quadrati grigi collocati sul lato sinistro dello schermo, è possibile selezionare una composizione sempre nuova: forme circolari si allargano e restringono, sagome dai profili indefiniti ricordano gli acquarelli astratti, e pennellate di colore si muovono leggere.

Rules and improvisations, measured geometries alternate with refined weightless sketches, as in Goldberg's Variations (2003) by the Italian Sergio Maltagliati, where music and colors achieve a perfect balance. By pressing one of the gray squares placed on the left side of the screen, it is possible to select a new composition each time: circular forms expand and contract, shapes with undefined outlines evoke abstract watercolors, and brushstrokes of color move lightly.

Così, tra lavori d'ispirazione matematica e opere che occhieggiano alla storia dell'arte, ne deriva un allegro caos visivo, un variopinto universo mediatico in cui tutto è possibile.

Thus, between works inspired by mathematics and pieces that wink at art history, emerges a joyful visual chaos, a multicolored media universe where anything is possible.

Pubblicato il 29.03.07 quotidiano L'Unità

Published on 29.03.07 in the daily newspaper L'Unità